

REGULAMIN

X TURNIEJU KLAS POLICYJNYCH WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

IM. ASP. JANA KUBIAKA

Rozdział I

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Turniej Klas Policyjnych woj. wielkopolskiego odbędzie się 11 kwietnia 2025 roku w Jarocinie.
2. Rozpoczęcie turnieju o godzinie 9.00. Weryfikacja drużyn od 8.30 do 9.00 w Zespole Szkół Ponadpodstawowych nr 2 w Jarocinie, ul. Franciszkańska 2.
3. Odprawa techniczna o 9.15.
4. Udział w konkursie jest bezpłatny.
5. Organizatorami Turnieju są Komenda Powiatowa Policji w Jarocinie, Zespół Szkół Ponadpodstawowych nr 2 im. E. Kwiatkowskiego w Jarocinie oraz Starostwo Powiatowe w Jarocinie.
6. W Turnieju udział mogą wziąć szkoły ponadpodstawowe z województwa wielkopolskiego, w których prowadzone są klasy o profilu policyjnym i które mają podpisaną Umowę Partnerską z Komendą Wojewódzką Policji w Poznaniu.
7. Turniej im. Asp. Jana Kubiaka organizowany jest w związku z obchodami **Dnia Pamięci Ofiar Zbrodni Katyńskiej** w celu uczczenia pamięci polskich policjantów zamordowanych w Kalininie (obecnie Twer).
8. Uroczyste podsumowanie nastąpi 11 kwietnia o godzinie 16.00 w Zespole Szkół Ponadpodstawowych nr 2 w Jarocinie.

Rozdział II

WARUNKI UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. Dyrektor szkoły w terminie do 31 marca 2025 r. przesyła zgłoszenie do udziału pocztą internetową na adres zuza-361@wp.pl. Dodatkowych informacji udziela asp. sztab. Agnieszka Zaworska, tel. kom. 605 192 962, tel. stacjonarny 47 77 55209.
2. W sytuacjach losowych możliwe jest dokonanie zmiany zawodnika reprezentacji. O zmianie należy poinformować organizatora turnieju najpóźniej na odprawie technicznej poprzedzającej rozpoczęcie rywalizacji.
3. W turnieju uczestniczą reprezentacje szkół składające się z:

- a) trzech zawodników (w każdej drużynie musi być minimum jedna dziewczyna).
 - b) kierownika reprezentacji wyznaczonego przez dyrektora szkoły.
 - c) w skład reprezentacji mogą wchodzić uczniowie klas maturalnych.
 - d) daną szkołę może reprezentować tylko jedna drużyna
4. Zawodnicy zobowiązani są posiadać strój sportowy.

Rozdział III

ZASADY ORGANIZACJI TURNIEJU

1. W ramach turnieju rozgrywane są następujące konkurencje:
 - a) test umiejętności strzeleckich, za który reprezentacja może zdobyć 150 punktów
 - b) tor przeszkód, za który reprezentacja może zdobyć 120 punktów
 - c) pierwsza pomoc przedmedyczna, za którą reprezentacja może zdobyć 120 punktów
 - d) rzut granatem, za który reprezentacja może zdobyć 20 punktów
2. Pracami komisji sędziowskiej kieruje Sędzia Główny Turnieju.
3. Sędzia Główny Turnieju oraz członkowie komisji sędziowskich powoływani są przez Komendanta Powiatowego Policji w Jarocinie spośród oficerów Komendy Powiatowej w Jarocinie oraz kadry Zespołu Szkół Ponadpodstawowych nr 2 w Jarocinie.
4. Zasady organizacyjne oraz sposób przeprowadzenia poszczególnych konkurencji przedstawione zostaną podczas odprawy technicznej.
5. W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny Turnieju, na wniosek sędziego konkurencji, może podjąć decyzję o zmianie zasad organizacyjnych konkurencji lub zdecydować o jej odwołaniu.
6. Wyniki poszczególnych konkurencji, w tym normy czasowe, przeliczane są jednakowo, zarówno dla kobiet, jak i mężczyzn.

Rozdział IV

ZASADY ORGANIZACJI POSZCZEGÓLNYCH KONKURENCJI

I TOR PRZESZKÓD

1. Każdy z zawodników pokonuje tor przeszkód oddzielnie.

2. Tor przeszkód należy pokonać zgodnie z zasadami ustalonymi w załączniku nr 2.

3. Za każdą źle pokonaną przeszkodę (przewrócenie pachołka, nieprawidłowo wykonany przewrót, rzucenie manekina, przewrócenie płotka, źle wykonany rzut piłką lekarską, źle wykonane skłony, źle pokonana skrzynia oraz nieprawidłowy bieg wahadłowy) sędziowie przyznają punkty karne, które odejmowane są od punktów zdobytych po całkowitym pokonaniu toru.

4. Zasady punktacji

1:12 – 1:16 40 pkt

1:17 – 1:21 38 pkt

1:22 – 1:26 36 pkt

1:27 – 1:31 34 pkt

1:32 – 1:26 32 pkt

1:37 – 1:41 30 pkt

1:42 – 1:46 28 pkt

1:47 – 1:51 26 pkt

1:52 – 1:56 24 pkt

1:57 – 2:01 22 pkt

2:02 – 2:06 20 pkt

2:07 – 18 pkt

9. Za ominięcie lub nieprawidłowe pokonanie jednej z przeszkód lub celowe działania niepożądane zawodnik zostaje zdyskwalifikowany (interpretacja sędziego).

II RZUT GRANATEM

1. Zawodnik wykonuje rzut granatem dowolną techniką z odległości 10 metrów do wyznaczonego punktu.

2. Wyznaczony punkt stanowi metalowa pokrywa o średnicy 1 m.

3. Rzut uznaje się za zaliczony, kiedy granat spadnie bezpośrednio na wyznaczony punkt.

4. Przed przystąpieniem do konkurencji każdy z zawodników wykonuje jeden rzut próbny (jako pierwszy), który nie jest punktowany i cztery kolejne rzuty, które podlegają punktacji.
5. Zasady punktowania konkurencji: rzut celny 5 punktów, rzut niecelny 0 punktów.

III STRZELANIE

1. Każdy zawodnik oddaje 5 strzałów próbnych oraz 5 strzałów konkursowych liczonych do punktacji.
2. Strzelanie odbywa się na strzelnicy wirtualnej POJEDYNEK z repliki ASG karabinka HK-416 do wirtualnej tarczy z ustawionej odległości 25 metrów w pozycji stojącej.
3. Zabrania się korzystania z powiększających urządzeń optycznych, poziomu, podpórek itp.
4. Zabrania się trenerom i innym osobom udzielania informacji i porad w trakcie odbywania strzelania przez zawodników.
5. Każdy zawodnik może uzyskać maksymalnie 50 punktów, a drużyna 150.
6. W przypadku zdobycia przez zespoły takiej samej liczby punktów o kolejności zespołu w klasyfikacji konkurencji decyduje większa liczba trafionych „10”, „9”, itd.

IV PIERWSZA POMOC

1. Zadanie dla drużyny przedstawione zostanie w postaci dynamicznej scenki sytuacyjnej.
2. Wszystkie elementy zadania muszą być wykonane w formie praktycznej.
3. W trakcie wykonywania zadania członkowie drużyny mogą konsultować się ze sobą.
4. W skład elementów zadania będą wchodziły czynności związane min z:
 - zabezpieczeniem miejsca zdarzenia,
 - bezpieczeństwem ratowników, osób poszkodowanych i świadków,
 - wezwaniem pomocy kwalifikowanej,
 - udzieleniem I pomocy poszkodowanym,
5. Drużyna może posiadać własną apteczkę z podstawowym wyposażeniem, w przypadku jej braku niezbędne materiały zostaną przekazane podczas scenki sytuacyjnej.

6. Maksymalna liczba punktów dla drużyny wynosi 120 punktów, które stanowią sumę punktów uzyskanych za poszczególne elementy scenki.
7. Opiekun drużyny może obserwować wykonywanie czynności przez drużynę z wyznaczonego miejsca, jednak nie może udzielać wskazówek w jakiegokolwiek formie (dyskwalifikacja drużyny).
8. Po wykonaniu zadania przez drużynę nastąpi podsumowanie zadania i podliczenie punktów.

V KONKURS FOTOGRAFICZNY

W roku 2025 przypada 100. rocznica powołania Policji Kobiecej w Polsce. W związku z powyższym organizatorzy przygotowali dla uczestników dodatkową, dobrowolną konkurencję w formie konkursu fotograficznego.

Konkurs fotograficzny jest konkurencją dobrowolną i dodatkową, ocenianą jako oddzielny element Turnieju. Udział w konkursie może wziąć każdy uczestnik Turnieju indywidualnie.

Tematem konkursu jest „kobiety w Polskiej Policji” a fotografia powinna przedstawiać policjantkę (policjantki) podczas służby. Zdjęcie należy wykonać w formacie nie mniejszym niż 1280 x 720 pikseli. Fotografie należy przesłać w wersji elektronicznej na adres: zuza-361@wp.pl w terminie do 21 marca. Spośród nadesłanych fotografii wyłoniona zostanie najlepsza, a jej wykonawca otrzyma nagrodę specjalną podczas Turnieju. Przesłane prace zostaną wydrukowane i będą stanowiły część wystawy nawiązującej do 100. rocznicy powołania Policji Kobiecej w Polsce. Wystawa będzie prezentowana podczas Turnieju w dniu 11 kwietnia 2025 r. Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody autora zdjęcia na jego użycie w wystawie.

Rozdział V

ZASADY KLASYFIKACJI UCZESTNIKÓW TURNIEJU

1. Suma punktów uzyskanych przez reprezentację w poszczególnych konkurencjach stanowi podstawę klasyfikacji generalnej turnieju.
2. W przypadku uzyskania jednakowej liczby punktów, o kolejności decyduje ilość pierwszych miejsc zajętych w poszczególnych konkurencjach.
3. Reprezentacje, które zajmą miejsca od 1 do 6, otrzymają puchary oraz nagrody rzeczowe.

4. Spośród uczestników turnieju wyłoniona zostanie także trójka najlepszych zawodników i zawodniczek, którzy indywidualnie uzyskają największą ilość punktów.
5. W klasyfikacji indywidualnej oceniany jest tor przeszkód, strzelanie oraz rzut granatem.
6. W przypadku uzyskania jednakowej liczby punktów w klasyfikacji indywidualnej, o kolejności decyduje czas uzyskany na torze sprawnościowym.

Rozdział VI

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Dane osobowe przekazywane przez Uczestników podlegają ochronie jako dane osobowe w rozumieniu przepisów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej RODO).

2. Administratorem danych osobowych jest Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 2 w Jarocinie oraz Komenda Powiatowa Policji w Jarocinie.

3. Celem przetwarzania danych osobowych jest realizacji wszystkich czynności niezbędnych dla udziału w zawodach, realizacji przez Administratora usług związanych organizacją oraz udziałem Uczestników w zawodach, publikacja wyników, list startowych, obsługa reklamacji, dochodzenie roszczeń, realizacja obowiązków podatkowych.

4. Podstawą prawną przetwarzania jest, iż przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą, lub do podjęcia działań na żądanie osoby, której dane dotyczą, przed zawarciem umowy (art. 6 ust. 1 lit b) RODO) oraz do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze (art. 6 ust. 1 lit c) RODO).

5. Dane osobowe mogą być ujawniane przez Administratora podmiotom z nim współpracującym przy realizacji usług, na podstawie umów powierzenia przetwarzania danych, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa w zakresie ochrony danych osobowych (w szczególności organizatorowi zawodów, jeżeli jest nim inny podmiot niż Administrator, dostawcom usług IT, pomiarów wyników, druku itp.).

6. W związku z przetwarzaniem danych osobowych przysługują Uczestnikowi następujące prawa:

- prawo wycofania zgody na przetwarzanie danych – w takim jednak wypadku, Administrator informuje, że niemożliwe będzie wykonanie przez Administratora obowiązków organizatora imprezy, w tym w szczególności umożliwienie Uczestnikowi startu w zawodach, pomiar wyników lub wydanie nagrody;
- prawo dostępu do danych osobowych oraz prawo żądania ich sprostowania, ich usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania;
- prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania;
- prawo do przenoszenia danych na zasadach określonych w RODO;
- prawo skargi do organu nadzorczego.

7. Dane osobowe będą przetwarzane przez cały okres organizacji i przebiegu zawodów, a także po tym czasie jeśli będzie to niezbędne do wykonanie obowiązków przewidzianych prawem lub realizacji interesu Administratora.

8. Uczestnik wyraża zgodę na utrwalanie jego wizerunku w trakcie zawodów dowolną techniką oraz wyraża zgodę na nieodpłatne korzystanie przez Administratora z tak utrwalonego wizerunku wyłącznie w celach informacyjnych, promocyjnych i marketingowych związanych z zawodami. Niniejsza zgoda obejmuje wykorzystanie wizerunku na wszelkich polach eksploatacji, o których mowa w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Użytkownik wyraża zgodę na przetwarzanie wizerunku poprzez kadrowanie, cyfrową obróbkę, kompozycję, łączenie z innymi obrazami lub wizerunkami innych osób w zakresie koniecznym dla celów opisanych wyżej.

TEST SPRAWNOŚCI FIZYCZNEJ

START

Zawodnik przyjmuje pozycję leżenia przodem na materacu z rękami ułożonymi wzdłuż tułowia. Przywołaniem do porządku jest komenda "GOTÓW", na którą startujący nieruchomieje

w ustalonej wyżej pozycji, czekając na sygnał dźwiękowy, po którym startuje.

BIEG PO „ÓSEMCE”

Po usłyszeniu sygnału dźwiękowego, zawodnik rozpoczyna bieg w kierunku pierwszego stanowiska – dwóch stojaków ustawionych w odległości 3 metrów od startu. Pierwszy z nich uczestnik okrąży z lewej strony, a następnie podbiega do drugiego z nich i okrąży go z prawej strony. Odległość między stojakami to 2,5 metra. Dotknięcie pachołka nie skutkuje dodaniem punktów karnych, natomiast za przewrócenie pachołka doliczane są punkty karne.

PRZEWROTY

Zawodnik wykonuje trzy przewroty. Pierwszy z nich jest przewrotem w przód. Następnie wykonuje obrót o 180° i wykonuje przewrót w tył. Po kolejnym obrocie o 180° wykonuje przewrót w przód. Dozwolone w tym wypadku są dwa rodzaje przewrotów: gimnastyczne i przez bark (przewroty wykonywane powinny być w płaszczyźnie strzałkowej). Z kolei pozycją wyjściową do każdego z przewrotów jest co najmniej pozycja "przysiadu podpartego". Nie wykonanie przewrotu dyskwalifikuje zawodnika.

MANEKIN

Zadanie polega na przeniesieniu manekina na określonym dystansie. Wążącą 28 kilogramów kukłę należy przetransportować na odcinku 10 metrów. Zadanie to rozpoczyna się na materacu, z którego zawodnik podnosi manekina. Następnie niesie go, okrążając stojak ustawiony w odległości 5 metrów i odkłada manekina ponownie na materac. W przypadku rzutu manekina sędzia dolicza punkty karne.

PŁOTKI

Zawodnik ma za zadanie pokonać cztery płotki ustawione od siebie w odległości 150 cm i wysokości 76 cm. Podczas pokonywania płotków zawodnik może dotknąć przeszkodę, natomiast nie może przewrócić płotka. Przewrócenie płotka skutkuje dodaniem punktów karnych. Zawodnik może pokonać przeszkodę dowolną techniką.

PIŁKI LEKARSKIE

Zawodnik wykonuje kolejno 5 rzutów piłką lekarską (3 kg). W trakcie rzutu nie można nadepnąć na linię, ani jej nie przekroczyć. W takim przypadku dodawane są punkty karne. Taki sam skutek będzie miało rzucenie piłką na odległość mniejszą niż 5 metrów (piłka całym obwodem musi przekroczyć wyznaczoną odległość). Rzut wykonywany jest oburącz zza głowy w przód, a wszystkie udane próby powinny być odliczane na głos przez sędziego.

SKŁONY – MM BRZUCHA

Zawodnik kładzie się na materacu, zaczepiając stopami o drabinkę (stopień zaczepienia stóp jest dowolny). Nad głową na materacu trzyma piłkę lekarską o masie 2 kilogramów. Zadaniem zawodnika jest wykonanie 10 siadów z pozycji wyjściowej (leżącej) tak, aby piłka lekarska dotknęła drabinek. Podczas wykonywania tego ćwiczenia zawodnik przenosi piłkę, dotykając ją na przemian drabinek i materaca. Każdy poprawnie wykonany skłon odliczany jest na głos przez sędziego. Niewykonanie pełnego skłonu skutkuje dodaniem punktów karnych.

SKRZYNIĘ

Zadaniem zawodnika jest pokonanie czterech pięcioelementowych skrzyń, które ustawione są od siebie w odległości 275 cm. Technika pokonywania przeszkód jest dowolna, ważne jest, aby biodra w momencie jej pokonywania znajdowały się nad skrzynią. Za źle pokonaną przeszkodę dodawane są punkty karne, natomiast za ominięcie choć jednej ze skrzyń zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.

BIEG WAHADŁOWY

Zadanie polega na przebiegnięciu dystans 5 metrów pomiędzy rozstawionymi stojakami. Bieg wykonywany jest ze zmianą kierunku biegu w momencie, gdy obie stopy zawodnika znajdują się na podłożu poza linią wyznaczającą dystans. W tej konkurencji nie można sobie pomagać rękami. Każda udana próba przebiegnięcia dystansu powinna być odliczana na głos przez sędziego. Nieprzekroczenie linii pomiędzy dwoma pachółkami skutkuje dodaniem punktów karnych. Po 10 poprawnym przebiegnięciu dystansu stoper zostaje zatrzymany.

Za każdą źle pokonaną przeszkodę sędziowie dodają 2 punkty karne, które później odejmowane są od ilości zdobytych punktów wg punktacji podanej w regulaminie.

Program X Turnieju Klas Policyjnych Województwa Wielkopolskiego im. asp. Jana Kubiaka

Termin: 11 kwiecień 2025 r. w Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych nr 2 w Jarocinie.

Godz. 8.30 – 9.00

- zbieranie się drużyn

Godz. 9.00

- rozpoczęcie uroczystości – przywitanie gości, Apel Pamięci, złożenie wiązanki pod Dębem Pamięci, przemówienia i otwarcie turnieju.

9.30

- przejście do sali sportowej i omówienie toru i pierwszej pomocy

9.45

rozpoczęcie rywalizacji sportowej:

- tor sprawności fizycznej

- pierwsza pomoc

- rzut granatem

- strzelanie

10.00 – 14.00 pokaz sprzętu będącego na wyposażeniu KWP w Poznaniu, KMP w Poznaniu, KPP w Jarocinie. Wystawa „100. rocznica powołania Policji Kobiecej w Polsce”

12.30

- rozpoczęcie wydawania posiłków dla uczestników oraz zaproszonych gości turnieju

13.30

- zakończenie zmagania sportowych i podliczanie wyników

14.15

- wręczenie pucharów i nagród

14.30

- zakończenie turnieju

